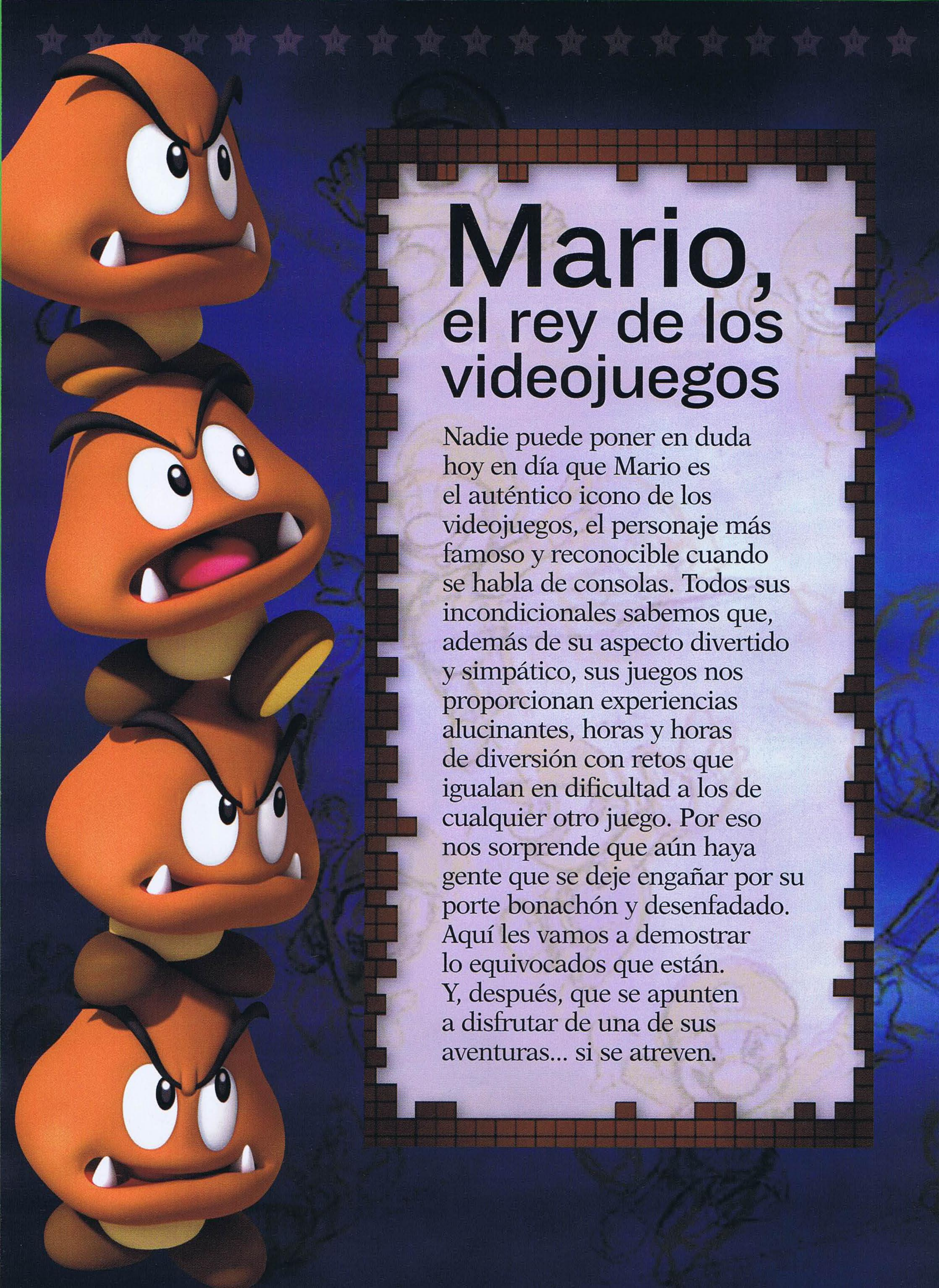
SUPLEMENTO REALIZADO POR HOBBY CONSOLAS PARA Nintendo®

# ESPECIAL MARiO

## UN RETO PARA VERDADEROS JUGONES

# ¿Te atreves con él?





# Mario, el rey de los videojuegos

Nadie puede poner en duda hoy en día que Mario es el auténtico icono de los videojuegos, el personaje más famoso y reconocible cuando se habla de consolas. Todos sus incondicionales sabemos que, además de su aspecto divertido y simpático, sus juegos nos proporcionan experiencias alucinantes, horas y horas de diversión con retos que igualan en dificultad a los de cualquier otro juego. Por eso nos sorprende que aún haya gente que se deje engañar por su porte bonachón y desenfadado. Aquí les vamos a demostrar lo equivocados que están. Y, después, que se apunten a disfrutar de una de sus aventuras... si se atreven.

# SUMARIO

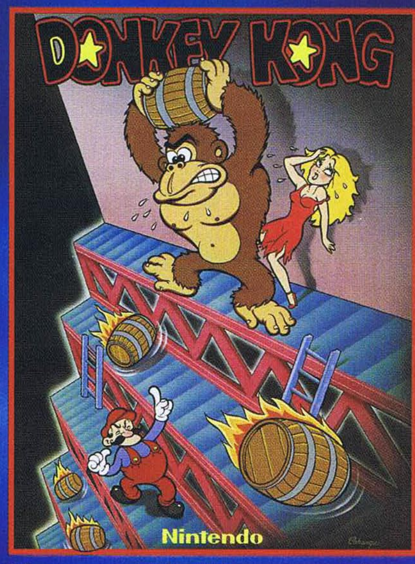




# UN HÉROE ETERNO

# ¡It'sa me, Mario!

**Esta es la historia de un currante bajito, rollizo y bigotudo que enamoró a princesas y conquistó el mundo... por su forma de saltar. Desde aquel puñado de píxeles que le daban forma en *Donkey Kong* hasta el detallado modelo 3D de *Mario Galaxy*, el héroe de Nintendo ha evolucionado a base de repartir ilusión.**




**El aspecto original de nuestros héroes era bien distinto, como podéis ver.**

Probablemente, cualquier persona que tengáis alrededor sepa identificarlo con sólo ver su gorra. Es lo que ocurre cuando un personaje de ficción se convierte en un símbolo reconocido y querido por millones de habitantes de todo el planeta, tras treinta años formando parte de sus vidas. Pero quién le iba a decir a este fontanero italoamericano que acabaría convirtiéndose en **el personaje más famoso de la historia de los videojuegos** y, de paso, en uno de los mayores iconos de la cultura popular, junto a estrellas como Mickey Mouse, Batman o Darth Vader. Hablando de padres, puede que ni siquiera el joven diseñador Shigeru Miyamoto, recién aterrizado en Nintendo, sospechase hasta dónde sería capaz de saltar su pequeño y pixelado Jumpman.

Ese fue el nombre original de Mario cuando protagonizó el primer *Donkey Kong* de recreativa, allá por 1981. **Las limitaciones tecnológicas de la época** llevaron a los diseñadores a ponerle una gorra para ahorrarse la animación del pelo, y un bigote para llenar el espacio entre boca y nariz. Antes de lanzar el juego en Norteamérica, el equipo creativo buscó un nombre que no estuviera registrado, y según cuenta la intrahistoria nintendera, la decisión final se tomó en honor a Mario Segali, el (según dicen, gruñón) casero del local donde Nintendo tenía sus oficinas. Había nacido el mito.

1981

**Así de simple era el "sprite" de Jumpman en Donkey Kong.**

## Mario, un carpintero con madera de héroe

Sin embargo, antes de introducirse en el mundillo de las tuberías, Mario empezó a ganarse la vida como carpintero, dejando patentes sus habilidades: rescatar princesas (Pauline), sortear obstáculos (barriles) y recorrer plataformas, como volvería a hacer en 1985 con el revolucionario *Super Mario Bros* para la consola Famicom (la versión japonesa de NES). El juego más influyente de todos los tiempos **vendió más de cuarenta millones de copias**, y aún hoy sigue siendo un paradigma de diversión. Desde entonces, su carrera ha sido imparable. Tras sentar las bases de la industria con tres juegos históricos en NES, se nos metió en el bolsillo con la serie *Land* para la mítica portátil Game Boy, convirtió a Super Nintendo en el fenómeno "consolero" de los noventa con *Super Mario World* y **definió la forma de hacer videojuegos en tres dimensiones**, con su revolucionario *Super Mario 64*. Y cuando parecía imposible innovar más, va y nos regala dos de los mejores juegos de la actual generación (*Super Mario Galaxy* y su secuela) en Wii, donde el héroe y su mundo han vuelto a reinventarse. ¡En estos juegos, Super Mario se salta hasta la ley de la gravedad!

Tres décadas después, **el maestro de las plataformas sigue más vivo que nunca**, poniendo a prueba nuestra habilidad, divirtiendo como en el primer día y transportándonos a nuevas dimensiones,

**MARIO EMPEZÓ A GANARSE LA VIDA COMO CARPINTERO, DEJANDO PATENTES SUS HABILIDADES**

Esta ilustración (a cargo del propio Miyamoto) adornaba la caja de *Super Mario Bros.*

como está a punto de conseguir en Nintendo 3DS. Y el hecho de imaginar que **nuestros nietos puedan crecer jugando a sus futuras obras maestras** nos deja muy tranquilos, porque sabemos que donde esté Mario, siempre habrá jugadores que disfruten como niños; incluso cuando hayan dejado de serlo.

## No subestiméis el poder del champiñón

¿Qué es lo que hace que tanto jóvenes como "mayorzotes" disfruten de un juego aparentemente infantil como éste? Ya sabéis lo que suele decirse en estos casos: las apariencias engañan. Detrás de sus nubes con ojitos y sus graciosos disfraces de mapache, estos juegos de plataformas (o de golf, tenis, karts y rol, que su carrera ya ha dado para mucho) **esconden una jugabilidad maravillosamente progresiva**, que nos ponen las cosas bastante cómodas al principio, pero nos ofrecen retos para verdaderos "cracks" en los niveles más avanzados. Lo curioso es que, a medida que avanzamos en cada una de sus aventuras, descubrimos que somos mejores jugadores de lo que éramos antes. A lo tonto, hemos pasado de superar niveles inocentones a enfrentarnos a épicos combates finales que no tienen nada que envidiar a los del último juego de acción para público adulto.

## TRES DÉCADAS DESPUÉS, EL REY DE LAS PLATAFORMAS SIGUE MÁS VIVO QUE NUNCA

Esa premisa (que **Mario puede suponer un reto atractivo para todo tipo de público**) nos ha llevado a elaborar este suplemento, en el que queremos compartir con vosotros un paseo por los retos más emocionantes, atractivos y, por qué no, complejos del mundo del fontanero italiano. Porque seáis "novatos" o todos unos especialistas de los videojuegos, Mario siempre os ofrecerá un nuevo salto mortal con el que manteneros pegados al pad. Colocaos bien la gorra y abrochaos los tirantes, porque comienza nuestro viaje.

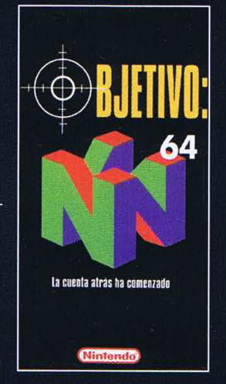


# Mario en



**Tenemos un cariño especial a este pizpireto héroe, porque ha crecido junto a nuestra propia revista y siempre nos deja buenas sensaciones. Queremos compartir con vosotros algunos de nuestros recuerdos del Mario "hobbyconsolero".**

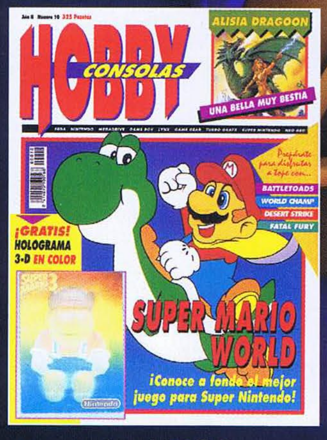
## Galería del coleccionista




Cada nuevo lanzamiento de la saga suele ser un acontecimiento, que hemos intentado acompañar de regalos especiales. En el número 3 dimos un mapa desplegable con todo el mapeado de *Super Mario Bros 3*. En el 10, regalamos una pegatina holográfica (¡lo más de lo más!) para celebrar la llegada de *Super Mario World*. Cuando vino *Super Mario 64*, incluimos con la revista nº 63 un VHS en el que se podía ver el título en movimiento (ese "Objetivo: N64" que veis en la imagen), lo cual dejó boquiabiertos a los lectores. ¿Conserváis todos estos regalos? ¡Guardadlos bajo llave, que hoy día son objetos de coleccionista!

## 8 Portadas bigotudas

**Amigos coleccionistas de Hobby Consolas, estas son todas las portadas que hemos dedicado al campeón de Nintendo. ¿Las tenéis todas?**




### HC Nº 10 / 1992
### SUPER MARIO WORLD

La primera aventura de Mario junto a Yoshi supuso toda una revolución técnica. Nuestro análisis ocupó... ¡10 páginas!




### HC Nº 32 / 1994
### SUPER MARIO LAND 3

Una excepción: el gemelo malvado Wario estaba tan celoso de su hermano que hasta se quedó con la portada.




### HC Nº 59 / 1996
### SUPER MARIO 64

Un hecho que no se ha repetido: tres juegos distintos compartiendo portada. En realidad, *Super Mario 64* era el más relevante de los tres títulos...




### HC Nº 63 / 1996
### SUPER MARIO 64

El juego estrella de Nintendo 64 se acercaba y le dedicamos un especial dividido en 4 partes... ¡Un número de Hobby no bastaba para abarcar el juego!



# AL FONTANERO
# Hobby Consolas

## Una historia plagada de éxitos

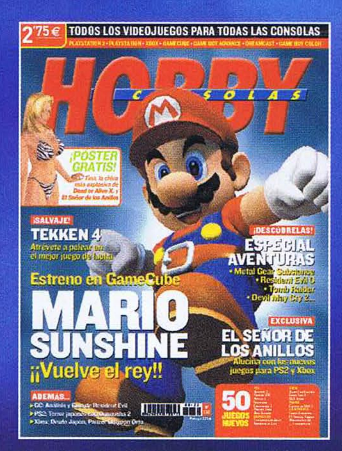
Con veinte años a nuestras espaldas, hemos tenido tiempo de cubrir casi por completo la trayectoria "profesional" del fontanero. He aquí todas las notas que otorgamos a los principales juegos plataformeros de Mario.




| JUEGO | Nº HC | NOTA |
|---|---|---|
| Super Mario Bros | 1 | 87 |
| Super Mario Bros 2 | 5 | 88 |
| Super Mario Bros 3 | 2 | 93 |
| Super Mario Land | 3 | 90 |
| Super Mario World | 10 | 97 |

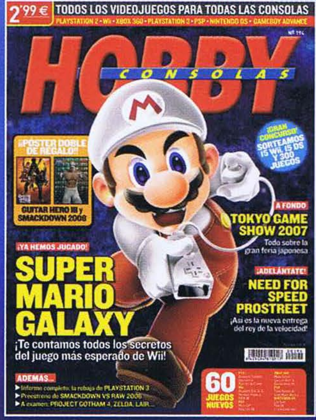
| JUEGO | Nº HC | NOTA |
|---|---|---|
| Super Mario Land 2 | 15 | 94 |
| Super Mario All Stars | 25 | 91 |
| Super Mario World 2 | 49 | 97 |
| Super Mario 64 | 66 | -- |
| Super Mario Bros DX | 94 | 93 |

| JUEGO | Nº HC | NOTA |
|---|---|---|
| Super Mario Sunshine | 133 | 95 |
| Super Mario 64 DS | 162 | 93 |
| New S. Mario Bros | 178 | 93 |
| Super Mario Galaxy | 195 | 97 |
| New S. Mario Bros Wii | 219 | 94 |
| Super Mario Galaxy 2 | 225 | 97 |




### HC Nº 132 / 2002
### SUPER MARIO SUNSHINE

La 1ª portada de GameCube no podía tener un protagonista mejor. *Sunshine* fue uno de sus juegos más sorprendentes.



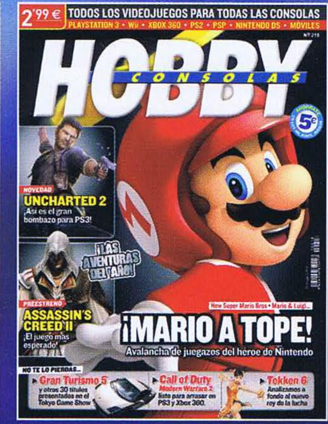

### HC Nº 194 / 2007
### SUPER MARIO GALAXY

Para el "aterrizaje" del fontanero en Wii nos curramos una portada especial, con wiimote y todo. ¡Menudo juegazo!




### HC Nº 202 / 2008
### SUPER SMASH BROS BRAWL

Mario era uno de los muuuchos personajes que incluía *Smash Bros Brawl*, pero sin duda eresultaba el más carismático.




### HC Nº 218 / 2009
### NEW SUPER MARIO BROS

El saltarín con mostacho llegaba por duplicado a DS. *New Super Mario* era bueno... ¡y *Mario & Luigi*, tronchante!



DEL 10 AL 1, LOS MÁS DUROS

# Los juegos más difíciles

Vale, queréis ir al grano, comprobar si sois "cracks" de los saltos. Pues comprobad si os habéis pasado todos los títulos que incluimos en este top 10 con los Mario más difíciles. ¿Cuál quedará el primero?

## 10 S. MARIO GALAXY

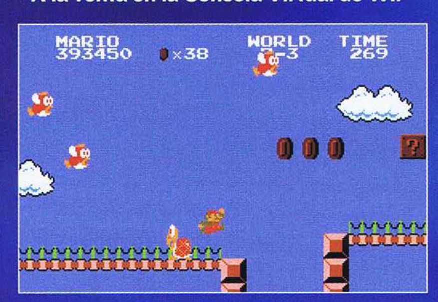
- Lanzamiento original: Wii
- Sigue a la venta



Movernos por escenarios esféricos ya vuelve el plataformeo más difícil de lo normal. Hay que saltar boca abajo, volar de un planeta a otro... Ah, y acostumbrarse a habilidades especiales como Mario Muelle también tiene su miga.

## 9 SUPER MARIO BROS

- Lanzamiento original: NES
- A la venta en la Consola Virtual de Wii




Los niveles más avanzados (en especial los castillos de Bowser) os van a hacer desprenderos de más de una vida... Y el crono también juega en nuestra contra, pues los 400 "minisegundos" que hay por nivel a veces se quedan cortos.

## 8 SUPER MARIO WORLD 2

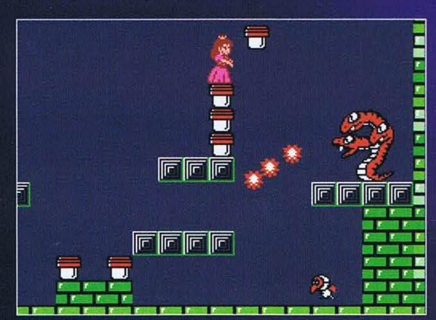
- Lanz. original: Super Nintendo
- Tiene una versión para Nintendo DS



El principal problema está en que, cuando recibimos un golpe, Baby Mario se aleja de nosotros y hay que recuperarlo rápidamente. Sus enormes jefes y las rotaciones de algunos niveles ponen a prueba nuestra capacidad de improvisación.

## 7 SUPER MARIO BROS 2

- Lanzamiento original: NES
- Se incluye en *Super Mario All Stars 25 Aniversario* para Wii



Aquí no basta con dominar a Mario, también hay que hacerse con Luigi, Peach y Toad, que tienen habilidades propias. Además, casi todos los (larguísimos) niveles incluyen un jefe final. Hasta encontramos algún pequeño puzzle que otro...

## 6 SUPER MARIO 64

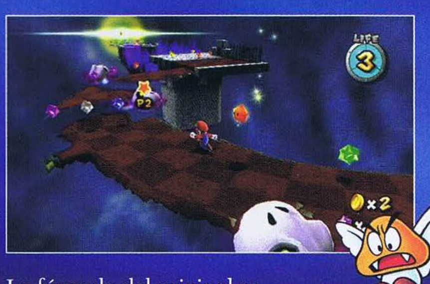
- Lanzamiento original: Nintendo 64
- A la venta para DS y en la Consola Virtual de Wii




En su momento, el control en 3D resultaba particularmente complejo. Hoy no abruma tanto, pero los retos de los niveles siguen siendo duros por sí solos. Los constantes barrancos harán bajar vuestro contador de vidas a toda pastilla.

## 5 SUPER MARIO GALAXY 2

- Lanzamiento original: Wii
- Sigue a la venta



La fórmula del original se pule con más trajes, planetas mucho más enrevesados y una enorme selección de jefes finales. Los niveles Cometa pueden haceros perder la paciencia en más de una ocasión.



## 4 SUPER MARIO BROS 3

**• Lanzamiento original: NES**
**• A la venta en la Consola Virtual de Wii**



Los niveles con "autoscroll" son particularmente tensos, pero los castillos de Bowser y las ya míticas fortalezas flotantes también se las traen. Eso, sin contar los encuentros aleatorios con los Hermanos Martillo en mitad del mapeado.



## 3 SUPER MARIO SUNSHINE

**• Lanzamiento original: GameCube**
**• Segunda mano**




El desarrollo de este título es curioso. La mayoría de los niveles no son demasiado difíciles. A veces, lo que cuesta es llegar hasta los propios niveles, gracias al enorme "lobby" de Isla Delfino. Controlar los chorros de agua también requiere un poquito de práctica, claro.

## 1 THE LOST LEVELS

**• Lanzamiento original: Famicom**
**• Se incluye en *Super Mario All Stars 25 Aniversario* para Wii**

Este fue *S. Mario Bros 2* en Japón, pero era tan difícil que Nintendo no lo lanzó fuera de su país. Después, llegó con el nombre *The Lost Levels* a Europa, dentro del pack *Super Mario All-Stars* para Super Nintendo. ¿Enrevesado? Bueno, quedaos conque muchos de sus niveles resultaban INFERNALES.

## 2 SUPER MARIO WORLD

**• Lanzamiento original: SNES**
**• A la venta en la Consola Virtual de Wii**




Buena culpa de que se considere a este juego de Mario tan difícil la tiene el Mundo Estrella, que incluye algunos de los niveles más puñeteros de toda la saga. Cuando salió, también supuso un reto acostumbrarse al particular control de nuestro nuevo aliado, Yoshi.




# ¿Demasiado duro? Prueba un spin-off

**Los personajes secundarios de Mario han ido ganando tanta relevancia con el paso del tiempo que han terminado protagonizando sus propios juegos y universos. Es lo que se conoce como spin-off. Estos juegos suelen ser más sencillos. Si no queréis empezar muy fuerte (y además queréis pasar un buen rato), podéis probar con ellos:**

**Wario Land y Wario World**
Wario se volvió tan popular en Game Boy que acabó protagonizando tres juegos plataformeros, donde sus graciosas transformaciones eran lo más interesante. Más tarde llegó *Wario World* a GameCube y *The Shake Dimension* a Wii. Ninguno de ellos es muy complicado, pero todos tienen una jugabilidad muy pulida.

**Yoshi´s Story**
Los Yoshis volvían al mundo de *Super Mario World 2*, en una aventura bastante más asequible, pero igualmente atractiva (el propio Miyamoto se encargó de publicitar su jugabilidad en "dos dimensiones y media"). Sus alegres canciones se quedarán grabadas en vuestras neuronas.

**Super Princess Peach**
Esta rareza para Nintendo DS estaba claramente enfocada al público infantil y femenino. No era ni muy largo, ni muy difícil, pero su plataformeo y su ingenioso uso de la sombrilla de Peach nos dejaron una muy grata impresión.

**Luigi´s Mansion**
La primera aventura en solitario del "hermanísimo" de Mario se aleja de las clásicas plataformas en favor de la aventura y la exploración. Sus enfrentamientos con los fantasmas y los divertidísimos monólogos de Luigi (¡esos canturreos!) nos hacen esperar con ganas esa segunda parte que está punto de llegar a 3DS.

MÁS QUE FASES, DESFASES

# Niveles para expertos

Cómo es este Bowser. Nos pone algún nivele sencillo, para que nos confiemos, y en las fases avanzadas salen retos para verdaderos fieras. Estos son, para nosotros, los niveles más infernales.

## Martillo en ristre

- **Juego: SUPER MARIO BROS**
- **Nivel: 8-3**



Esta fase es un auténtico infierno plagado de Hermanos Martillo y cañones, que obliga a medir cada salto al milímetro si no queremos perder vidas. El nivel más complicado del primer *Super Mario Bros.* Esto era solo un aperitivo...

## ¡Cómo pega el sol!

- **Juego: SUPER MARIO BROS 3**
- **Nivel: Mundo 2, zona de arena**



El mismísimo sol intenta golpearnos durante todo el nivel, y lo que al principio nos hace gracia resulta que se complica bastante. Es solo una cuestión de calcular bien los saltos para esquivarlo, pero pone bastante de los nervios...

## Inflarse a saltos

- **Juego: SUPER MARIO WORLD**
- **Nivel: Mundo Especial, fase 2**



Se llama Tubular y es todo un infierno. La solución más práctica es hincharse como un globo para moverse entre la lluvia de proyectiles que vienen hacia nosotros. Eso es difícil, pero peor es optar por saltar entre las minúsculas plataformas.

## Más dura será la caída

- **Juego: SUPER MARIO 64**
- **Nivel: Tall, Tall Mountain, estrella 5**



El nivel ya es complicado de por sí (estrechos desfiladeros, nubes que empujan, un tronco que se mueve...), pero encima hay que coger una estrella en la cúspide de la montaña, escondida en un minúsculo hueco. ¡Y un mono nos roba la gorra!

## El rock del reloj

- **Juego: SUPER MARIO 64**
- **Nivel: Tick Tock Clock**



Da igual la estrella que intentemos conseguir, este nivel es particularmente complicado (ojo a los bichos que nos catapultan si posamos los pies a su lado). Si encima entramos con el mecanismo del reloj en movimiento, apaga y vámonos.

## ¿Lo quiere con hielo?

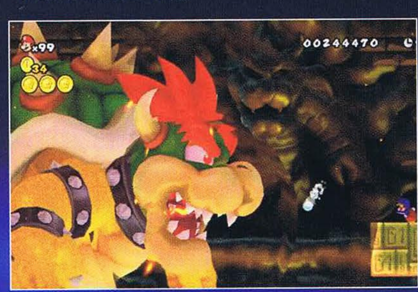
- **Juego: NEW SUPER MARIO BROS Wii**
- **Nivel: 9-7**



No sólo todas las plataformas están cubiertas de hielo. Además, debe de ser el nivel con más Plantas Piraña de la historia del fontanero. Aprender a controlar la escurridiza inercia y el ritmo de los disparos enemigos es clave.

## El jefe más grande

- **Juego: NEW SUPER MARIO BROS Wii**
- **Nivel: Duelo final**




Nos hemos enfrentado a Bowser en una "jartá" de ocasiones, pero ninguna batalla resulta tan espectacular (y chunga) como ésta. El tortugón nos persigue y dispara en un nivel inundado por la lava. Así deberían ser todos los jefes finales.

## Para ponerse morado

- **Juego: SUPER MARIO GALAXY**
- **Nivel: Galaxia de juguete, cometa morado**



Vamos a decirlo claro: conseguir todas las monedas moradas en este nivel (en especial si controlamos a Luigi) es la tarea más complicada que hemos encontrado jamás en un videojuego de Mario (y prácticamente en cualquier otro juego). A ver quién es el guapo hace todos los saltos del tirón y a la primera...

# Superando los límites

**Hay gente tan "viciá" que no tiene suficiente con los retos que proporcionan los juegos. Aquí tenéis ejemplos de personas que han ido más allá de lo que los propios desarrolladores habían pensado para los juegos.**




**Steve Wiebe** es el protagonista del documental. Todo un héroe para los jugones.

**El documental the King of Kong** (que no se vende en España) nos cuenta la historia de las dos personas que lucharon por tener la puntuación más alta del mundo en *Donkey Kong*. Mientras Steve Wiebe es un noblote padre de familia, Billy Mitchell es una engreída estrella de los juegos, cuyo récord parecía imbatible. Hoy, ese récord, con 1.090.400 puntos, pertenece al jugador Hank Chien.

**Los practicantes de Speed-running** tienen entre sus favoritos a Mario. El speed-running consiste en pasarse un juego en el menor tiempo posible, sin perder vidas. *S. Mario Bros* es uno de los elegidos. En este link (**http://www.youtube.com/watch?v=NIKEVSZITps&feature=player_embedded**) podéis ver cómo se pasa el juego en 19 minutos sin atajos. Hay quien se pasa el juego... ¡con la menor puntuación posible!



EL RETO FINAL: COMPLETA EL JUEGO AL 100%

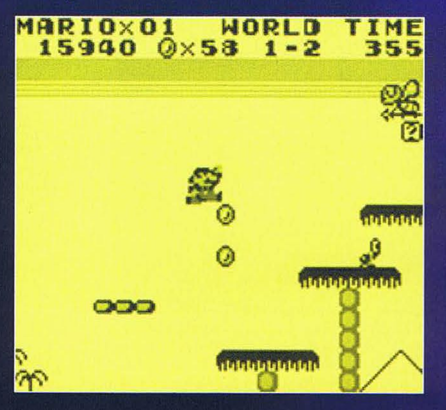
# Fácil de jugar, difícil de dominar

Por lo general, superar una aventura de Mario no es ninguna tarea imposible. Ahora bien, encontrar absolutamente todos sus secretos, completar todas las tareas secundarias... ¡Ay, amigos! Eso solo lo consiguen unos pocos. Os presentamos los retos extra que todo fan del fontanero ha de superar.



## Rizando el rizo

• Juego: SUPER MARIO LAND




La primera aventura para Game Boy es una de las más fáciles por las que ha pasado nuestro bigotudo colega, pero hay una forma de compensarlo. Tras completar el juego, pulsa un botón en la pantalla de título. Ahora, pulsa Start y comenzarás a **jugar en el modo Experto**. Aparecerán enemigos donde antes no los había y, además, serán más difíciles de derrotar. Venga, ¿no erais tan gallitos?

## ¿Tienes una moneda?

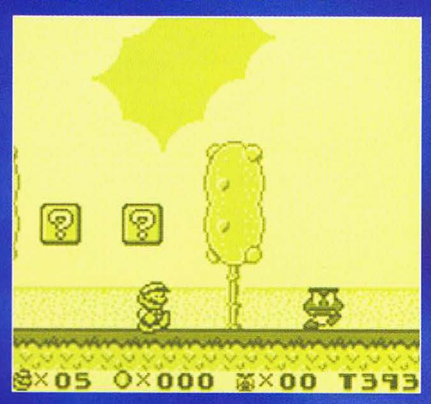
• Juego: SUPER MARIO WORLD




La aventura "dieciseisbitera" de Mario es larga, ¿verdad? Pues si os ponéis a **coleccionar todas las Monedas Dragón**, ya es el no va más. Estas piezas se reconocen por tener el perfil de Yoshi grabado en ellas y ser de un atractivo color dorado. Cada nivel esconde al menos cinco. Si las encontráis, conseguís una vida extra. En la versión para GBA un menú nos mostraba el número exacto de monedas conseguidas, con lo que el "pique" aumentaba todavía más... ¡Ese menú no podía quedarse a medio completar!

## Nuestro sitio privado

• Juego: SUPER MARIO LAND 2




Completar este juego no tiene mucho misterio, pero acceder a todos los niveles no es tan fácil. Al final de cada fase hay una señal de meta. Ahora bien, 7 niveles incluyen una meta secreta, que nos sirve para acceder a otros 7 niveles extra (en total hay 32 niveles). Para **alcanzar esas metas secretas** puede ser necesario estar en una transformación concreta (en Mario pequeñito, en Mario Burbuja, etc), por lo que se necesita bastante experimentación. Eso sí, no hay ningún premio especial por haber pisado los 32 niveles... salvo nuestro aumento de ego, claro.



## Premio por sacar buena nota

• Juego: SUPER MARIO WORLD 2




Este juego tiene una particularidad: al acabar cada nivel recibimos una puntuación (basada en las estrellas, monedas y flores que hayamos conseguido), siendo la nota máxima un 100. Si alcanzáis esa calificación obtenéis un nivel y un minijuego extra. Así, hay un total de **6 niveles y 6 minijuegos extra**, solo al alcance de los más hábiles. Éstos resultan extremadamente complicados y no ofrecen ninguna recompensa. Pero si has llegado hasta este punto, no te irás a echar atrás. ¿Verdad? ¿VERDAD?

## 120 estrellas... o 150, según se mire

• Juego: SUPER MARIO 64, SUPER MARIO 64 DS




Aunque "sólo" necesitas 70 para acceder al duelo final con Bowser, **el juego esconde un total de 120 estrellas**. Algunas son muy difíciles de conseguir o, simplemente, de encontrar. ¿El premio si las obtienes? Un cañón en las afueras del castillo para catapultarnos al tejado y ver a nuestro amigo Yoshi, que nos dará 100 vidas extra y un salto triple mucho más espectacular. La versión del juego para DS tenía 30 estrellas más, para lo que necesitamos a Wario, Luigi y Yoshi.

## Soles a montones

• Juego: SUPER MARIO SUNSHINE




Al igual que sucedía con las estrellas en *Super Mario 64*, la mecánica principal en este juego clásico de Gamecube se basa en obtener soles. Con 50 puedes llegar al mundo 8, pero si quieres acceder al final necesitas 117 soles... lo cual no es moco de pavo, te lo aseguramos. Si **te haces con los 120 soles**, el final cambia y muestra una pintura especial... Por cierto, que obtener las ¡240! monedas azules que oculta el juego también es una tarea mastodóntica (puedes "comprar" un sol por diez monedas de este tipo). A ver, ¿quién es el guapo que se atreve?

## No hay vuelta atrás

• Juego: NEW SUPER MARIO BROS Wii




Para enfrentarte a este reto, lo primero es pasarse el juego (que no es poco, oye). ¿Ya? Venga, pues ahora accede al mapa, pausa y presiona L, R, L, R, X, X, Y, Y. De esta manera **activarás el modo Reto**. Con esta configuración no podrás retroceder a una zona del nivel que hayamos pasado atrás (vamos, como sucedía en el *Super Mario Bros* original). Ahora hay que jugar con pies de plomo, ¿verdad?

## ¡Está lleno de estrellas!

• Juego: NEW SUPER MARIO BROS Wii




En tu archivo de salvado habrás notado que alguna vez puede aparecer el icono de una estrella. Puedes **obtener diversas estrellas en ese menú**, si cumples las siguientes tareas:

- Estrella 1: pásate el juego.
- Estrella 2: todos los niveles normales.
- Estrella 3: consigue las 207 monedas estrella en los primeros 8 mundos.
- Estrella 4: consigue las 24 monedas estrella en el mundo 9.
- Estrella 5: pásate todos los niveles, encuentra todas las metas secretas y usa todos los cañones de teletransporte.
- Estrellas centelleantes: completa el juego sin usar ni una vez la Superguía.

## Tu cometido: el cometa

• Juego: SUPER MARIO GALAXY 2




Como se cuenta en las viejas leyendas, la llegada de un cometa al mundo de Mario vaticina algún cataclismo que otro. En este juego **hay escondidas varias Monedas Cometa** (puedes encontrar una por galaxia). Llegar a encontrarlas todas ya es difícil de por sí, pero lo verdaderamente chungo vendrá a continuación: un "reto cometa" especial, que nos obligará a superar un escenario ya conocido a toda pastilla, compitiendo contra un rival... Os lo advertimos, tenéis que entrenar a conciencia: se trata de retos para los más "marieros" del pueblo.

ES MEJOR DECIR "MAMMA MÍA" EN COMPAÑÍA

# Mario y el multijugador

**Quien se haya echado unas partidas en compañía con algún *Mario Kart* o haya probado jugar a 4 en *New Super Mario Bros* estará leyendo esto con una sonrisa en la boca. Los modos multijugador de Mario han marcado un hito en la historia de los videojuegos. Y no es para menos. ¡Son la bomba!**

Hasta ahora hemos hablado de los juegos del italiano desde la perspectiva del jugador "solitario", pero el Mundo Champiñón también **se ha vuelto famoso por las experiencias multijugador que ofrece**. Ya en el mítico *Mario Bros* se podía jugar en multijugador simultáneo (el "Player 2" se encargaba de manejar a Luigi), lo que lo convertía en una experiencia que pocas recreativas de la época podían igualar. *Super Mario Bros* optó por un multijugador por turnos (si nuestro personaje perdía una vida, le tocaba al jugador dos). Con *Super Mario Kart* comenzó a cristalizar el concepto de **usar a los personajes del universo Mario en experiencias abiertamente multijugador**.

## Cuantos más, mejor

Aunque en esa versión solo se permitían dos jugadores simultáneos (mediante el uso de la "split screen" o pantalla partida), en el posterior *Mario Kart 64* la cifra aumentó hasta cuatro... Y estalló la bomba. **Participar en esas alocadas carreras con otros tres amigos resultaba irresistible**. Era el primer juego en ofrecer multiplayer a cuatro con unos gráficos tan punteros y una jugabilidad tan equilibrada. Era capaz de atrapar a jugadores novatos y avanzados por igual. Después llegarían *Mario Kart Super Circuit* para GBA (cuyo revolucionario modo Link permitía a 4 jugadores competir con una sola copia del juego), *Mario Kart Double Dash!!* para GameCube (que estaba preparado para alojar hasta 16 jugadores mediante red local) o *Mario Kart DS*, que estrenó el juego en línea. Hasta ahora, la última entrega había sido *Mario Kart Wii*, entre cuyas aportaciones destacaban el uso de Miis o la cifra de doce jugadores simultáneos en intensas competiciones online. ¡El listón está muy alto!

## Un héroe polifacético

Por el camino, se han ido creando **otras sagas enfocadas al multijugador e igualmente exitosas**, como *Mario Tennis*, *Mario Golf* o los innumerables *Mario Party*. En el "elemento natural" de Mario, las plataformas, se dio un paso de gigante con *New Super Mario Bros Wii*. Ni dos, ni tres: hasta cuatro colegas pueden jugar simultáneamente con este título. Como os podéis imaginar, **la cooperación es solo una parte de la experiencia**, porque... ¿quién puede evitar la tentación de saltar sobre un compañero para hacerle la puñeta alguna vez? De hecho, el juego favorece ese comportamiento.

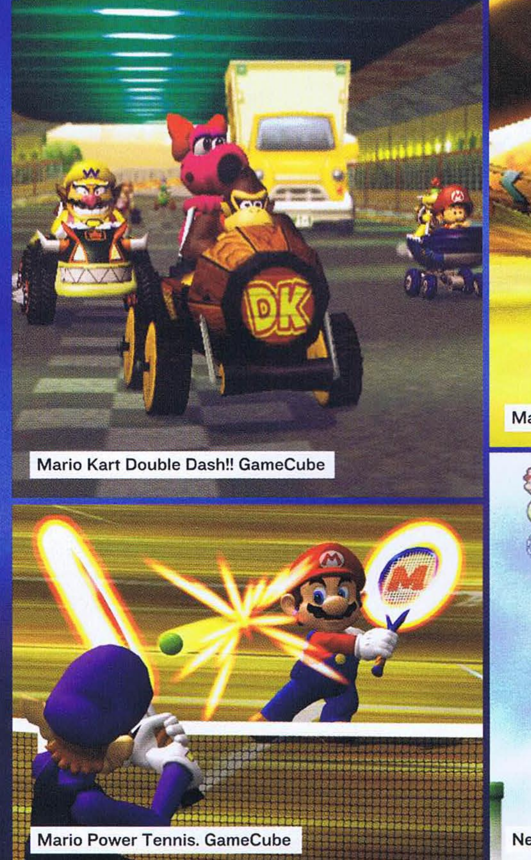
Volviendo a los karts, la próxima entrega para 3DS será *Mario Kart 7*, que **ahondará en la personalización de los vehículos y en el movimiento por nuevos entornos** (podremos planear con ala delta o propulsarnos bajo el agua). Con todas estas opciones, el juego online y un gran catálogo de personajes y circuitos, promete llevar la experiencia multijugador a otro nivel. ¡Ya queremos volver a lanzar cáscaras de plátano!





Mario Party. GameCube

## LOS JUEGOS DE MARIO OFRECEN EXPERIENCIAS MULTIJUGADOR PARA TODOS LOS PÚBLICOS



Mario Kart Double Dash!! GameCube

Mario Power Tennis. GameCube


Mario Kart DS



New Super Mario Bros Wii

# ASÍ LO VEN LOS
# Divertido

**Lo bueno de los juegos de Mario es que gustan a cualquiera que los prueba. También a los que habitualmente juegan a aventuras de estética más adulta. Aquí tenéis los testimonios de cuatro jugones y su experiencia con Mario. Les hemos hecho tres preguntas:**

## Virginia Beas Careaga

- **Edad: 46 años**
- **Profesión: Productora/Administrativa**

**1** Aunque pueda parecer increíble, sigo jugando con los títulos de Mario, principalmente. Ahora con la Wii o la DS, tanto *New Super Mario Bros* como *Super Mario Galaxy* o *Mario Kart*, aunque también me gustan otros juegos. Algunas veces me dedico a juegos de planteamientos más "serios", como *Castlevania* o *Portal 2*, aunque no le hago ascos a otros como la saga del Profesor Layton o juegos más infantiles, como pueden ser *Animal Crossing*, *Little Big Planet* o los diferentes *Kirby*.

**2** Seguramente *New Super Mario Bros*, porque pese a toda la evolución técnica que ha traído consigo, sigue siendo fiel a la estética y la idea de los videojuegos originales. No quiero decir con esto que la saga esté estancada, sino que me resulta familiar todo el entorno y eso hace que le tenga un cariño especial.

**3** Yo creo que está claro: porque me sigo divirtiendo una barbaridad con él. Me parece tan genial jugar yo sola con un plataformas, tranquilamente, como dedicar una tarde entera a jugar con los amigos con un *Mario Kart*, en plan de pique. Eso sí, participando todos a la vez, lo que hace que la experiencia se vuelva todavía más divertida e intensa.




## José Manuel Méndez Álvaro

- **Edad: 34 años**
- **Profesión: Pintor**

**1** Pues *Deus Ex*, *Red Dead Redemption*, *Infamous 2*, *Assassin´s Creed* y acabo de repetir *Metal Gear 4*…

**2** El mejor recuerdo le tengo con *Mario 64*, fue el cambio de las 2D a las 3D y fue el que me marcó.

**3** Llevo jugando con Mario toda la vida. Desde la primera consola que tuve mi primera experiencia fue con Super Mario. Y siempre me ha dado lo que quería, primero con las plataformas y después con otros géneros. Para mí Mario es sinónimo de diversión, siempre con una dificultad muy ajustada. Siempre me ha supuesto un reto, porque hay que ser muy hábil con el mando. Puedes empezar pasándote pantallas fáciles, pero después aparecen otras que te pican y te pican y no puedes parar hasta pasártelas. Cada vez que sale un juego de Mario, para mí es una apuesta segura. Son juegos con mucha variedad y que además ofrecen muchas horas de juego. En cada juego nuevo siempre hay alguna sorpresa, ya que cada Mario siempre evoluciona y siempre encuentro algo diferente y nuevo. Por eso no me pierdo ninguno. Es más, todas las consolas que he ido comprando de Nintendo ha sido principalmente por tener el juego de Mario de turno.

# AUTÉNTICOS JUGONES

# para todos

**1.** ¿A qué otros títulos juegas que no sean de Mario?
**2.** ¿Cuál es tu juego favorito del fontanero?
**3.** ¿Por qué sigues jugando a sus juegos?

## Fernando Carbó Polo

- **Edad: 30 años**
- **Profesión: Realizador T.V.**

**1** Ahora mismo acabo de terminar *God of War: Chains of Olympus* en HD, y estoy pasándome *Gears of War 3* en cooperativo junto con unos amigos. También me gustan los *Call of Duty, Assassin's Creed, Uncharted, Mass Effect*… y sobre todo los RPG como la saga *Final Fantasy*, en especial el XI al que todavía sigo jugando en la actualidad.

**2** Sin duda *Super Mario Bros 3* de NES. Guardo muy buenos recuerdos de ese juego y las partidas en la cocina con mi madre peleándonos por el mando… ¡y el que no se pudiera grabar partida! El mapa con sus 8 mundos, lo de transformarse en Mario Mapache y volar, la cantidad de secretos… todo en ese juego es genial. Creo que sentó las bases de lo que es un juego de Mario, y de lo que hoy día todos conocemos como plataformas 2D, y constituyó los cimientos de *Super Mario World* de SNES, en mi opinión, el mejor Mario de la historia.

**3** Pues porque son muy divertidos y agradables de jugar. Puedes echar una partida rápida en cualquier momento, o dedicarle unas horas sin cansarte ni dar demasiadas vueltas a la cabeza pensando qué hacer en determinados momentos… es diversión 100%. Son juegos que no envejecen, puedes divertirte igual jugando a uno de NES, Game Boy, o al último de Wii, Mario es atemporal.







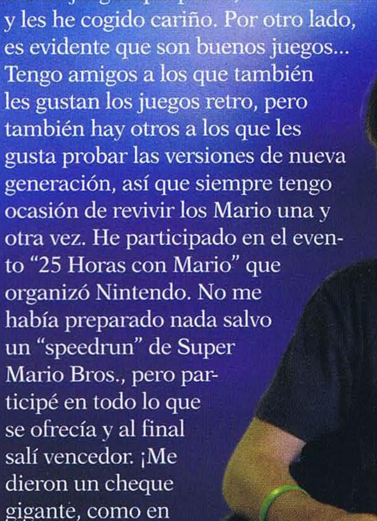

## Roberto Iglesias Chavarría

- **Edad: 23 años**
- **Profesión: ¡Me gustaría encontrar una de beta tester!**

**1** *Super Smash Bros Melee.* Suelo quedar con amigos de Madrid y viajamos a torneos de vez en cuando para medirnos con otros jugadores de Smash Bros. Por ejemplo, el último viaje que hicimos fue nada menos que a Washington, a un campeonato mundial.

**2** *Super Mario Bros 3* es el primer juego al que jugué cuando me compraron la consola mis padres. Me trae muchos recuerdos. Me contaron mis padres que, cuando era un niño de 5 años, les pedía el mando para jugar, pero ellos pensaban que no sería capaz. Llegó un momento en el que yo estaba durmiendo y me despertaban para que les ayudara a pasarse las fases difíciles del juego... ¡Aunque yo no me acuerdo de eso!

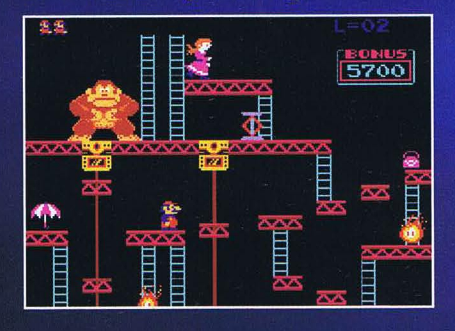
**3** Me siguen gustando las plataformas en 2D. Siempre me ha gustado mucho esa jugabilidad. Además, al ser los primeros juegos que probé, me he familiarizado mucho con ellos y les he cogido cariño. Por otro lado, es evidente que son buenos juegos... Tengo amigos a los que también les gustan los juegos retro, pero también hay otros a los que les gusta probar las versiones de nueva generación, así que siempre tengo ocasión de revivir los Mario una y otra vez. He participado en el evento "25 Horas con Mario" que organizó Nintendo. No me había preparado nada salvo un "speedrun" de Super Mario Bros., pero participé en todo lo que se ofrecía y al final salí vencedor. ¡Me dieron un cheque gigante, como en las películas!



# Así ha influido en otros juegos

La dificultad no es lo único que hace a una saga volverse respetada. Crear momentos que sirvan de referencia a otros juegos es una tarea muy complicada, pero Mario lo ha conseguido en numerosas ocasiones. Mientras esperamos a que *Super Mario 3D Land* ponga su granito de arena con su juego estereoscópico, veamos otros ejemplos destacados del pasado.

## Las fases de Donkey Kong



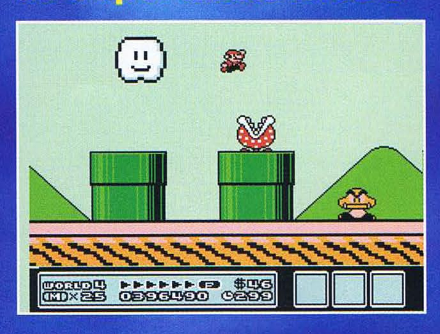

Hoy es lo más normal del mundo, pero a principios de los 80 resultaba revolucionario que un juego "arcade" tuviera más de un escenario. Sobre todo, en un género recién nacido como las plataformas. Los "jefazos" de Nintendo no lo tenían demasiado claro, pero Miyamoto insistió en que Donkey Kong debía dividirse en distintos "actos", como si se tratara de una película. Así, **el juego nos muestra cuatro fases diferentes**. Cada una abarca 25 metros del edificio que ha de escalar el aún llamado Jumpman antes de rescatar a la pobre Pauline. A partir de entonces, se convirtió en algo normal eso de pasar de fase (en inglés se dice "stage", igual que el escenario de un teatro) en los videojuegos.

## Los niveles con "scroll" de Super Mario Bros



Hasta 1985, los juegos de plataformas (o casi de cualquier género) tenían un fondo estático: cada fase ocupa una pantalla de ancho y una de alto. Imaginaos la cara de sorpresa que se les quedó a los jugones japoneses cuando vieron a Mario **avanzar por escenarios de varias pantallas de ancho**. Pero lo mejor era que no se trataba de salir por la derecha de una pantalla y aparecer a la izquierda de la siguiente (eso ya estaba bastante visto). Una "cámara" parecía seguir al héroe en todo momento. Mejor dicho, **el fondo se movía a la vez que Mario corría**. Ese concepto, el del "scrolling", comenzó a expandirse a todo tipo de videojuegos. Dato curioso: hasta entonces, los juegos usaban fondo negro (poner muchos colores podía distraer a los jugadores), pero Super Mario bros optó por usar un fondo azul en ciertos niveles... Y encantó a todos.

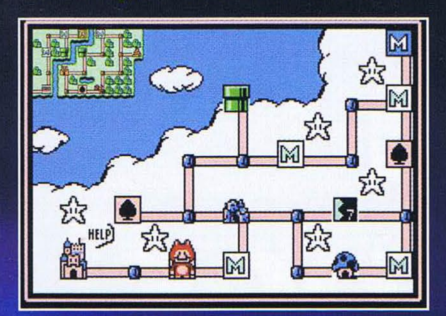
## El chip MMC3 de Super Mario Bros 3




Seguro que casi todos recordáis el chip Super FX de Super Nintendo o el SVP de Mega Drive: eran "añadidos" que **permitían a las consolas tener un rendimiento superior** al que se había pensado para ellas. Parecía una práctica de lo más novedosa a mediados de los 90, pero en realidad ya en los tiempos de NES se había "trasteado" con la idea.
El cartucho de *Super Mario Bros 3* incorporaba en sus tripas el novedoso chip MMC3, que no permitía virguerías poligonales como en las consolas de 16 bits, pero sí **daba "vitaminas" a las limitadas prestaciones gráficas que poseía la NES**. Por ejemplo, servía para dividir la pantalla en dos partes independientes. Mientras que la inferior era estática y servía para desplegar el interfaz (puntuación, medidor de vuelo, el crono, etcétera), la superior podía dedicarse a mostrar mucho más detalle gráfico.



## El mapa del mundo de Super Mario Bros 3



Todos lo recordáis, ¿no? Antes de entrar en cada fase, un Mario pequeñito se mueve por una especie de tablero tipo "juego de la oca", en el que cada casilla se corresponde con un nuevo nivel, una zona de bonificación... Así se aportó un concepto tan sencillo que sorprendía que a nadie se le hubiera ocurrido antes: **el desarrollo de un videojuego no tiene por qué ser lineal necesariamente**. Gracias a este enorme mapa podíamos volver a niveles ya superados, saltarnos otros o descubrir rutas secretas con una versatilidad inaudita. Los juegos posteriores de Mario (en especial, *Super Mario World*) reciclaron la idea.

## Las 3 dimensiones de Super Mario 64



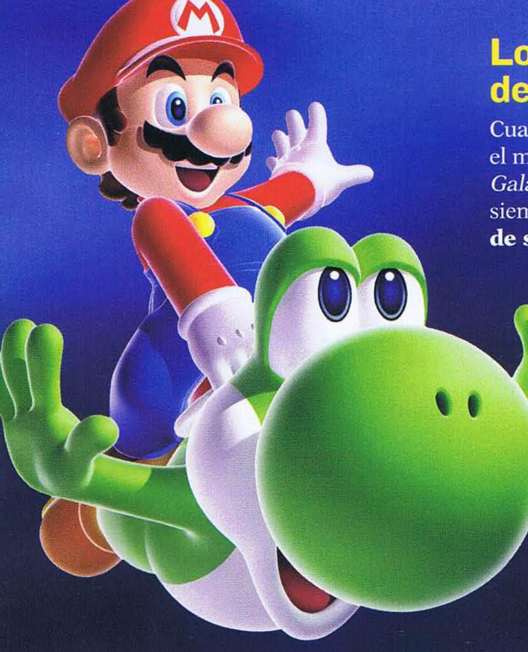
No era el primer juego que mostraba un desarrollo tridimensional (ya existían *Doom*, *Virtua Fighter* o *Bug*, por ejemplo), pero hasta entonces lo que se ofrecía eran 2D "camufladas": sólo avanzábamos en profundidad en momentos concretos, no podíamos mirar hacia arriba... Tuvo que llegar *Super Mario 64* para que se nos ofreciera **libertad absoluta**. Mario podía trepar, nadar, desviarse de su trayectoria con un salto lateral... Además, el héroe se movía con mayor o menor intensidad en función de cuánto presionáramos el novedoso **stick analógico**. Las posibilidades eran tan enormes que nadie podía valorar la revolución que iba a suponer para todos los videojuegos.

## El "lobby" de Super Mario 64



Ésta fue la evolución natural del mapa de *SMB3*. Aquí teníamos un enorme castillo (con jardín y foso incluidos) que no era un nivel en sí mismo, sino **la puerta de entrada a los diferentes escenarios**. Para acceder a estos niveles no era suficiente con haber superado los previos, sino que teníamos que obtener un número de estrellas que desbloquearan los numerosos sectores del juego.
Si a eso se unía la enorme cantidad de salas secretas y lugares aparentemente inalcanzables que nos tentaban (¡anda que no intentamos veces llegar al tejado con un salto triple!), el resultado era **un entorno tan rico que se bastaba para superar a otros plataformas de la época**. Y aparte quedaban las verdaderas fases... Este sistema en el que un "lobby" o "warp zone" nos daba acceso a los niveles influyó enormemente en títulos de la época como los *Crash Bandicoot*, *Rayman 2*...

**BAJO SU COLORIDO ASPECTO, LOS MARIO SUELEN ESCONDER REVOLUCIONES TÉCNICAS.**





## Los mundos esféricos de Super Mario Galaxy

Cuando parecía que todo estaba dicho en el mundo de las plataformas, llegó *Mario Galaxy* para recordarnos que el fontanero siempre puede sorprendernos. **Muchos de sus escenarios no eran planos o curvados, sino directamente esféricos**. Eso nos llevaba a correr boca abajo (con lo que teníamos que "resintonizar" nuestro cerebro para un nuevo esquema de control) o lateralmente. ¡Al saltar boca abajo no caías al vacío, la gravedad te devolvía a tierra!

No solo ese esquema sorprendía: los dos *Mario Galaxy* se permitieron el lujo de, en ciertas ocasiones, **movernos en un entorno bidimensional que parecía sacado de un título de 16 bits**. En esta carrera continua por superar los límites de las consolas se nos estaba olvidando que lo importante es que el desarrollo divierta. ¿Por qué no volver a las 2D, si están bien diseñadas?



## SUPER MARIO 3D LAND

# ¡Esto sí son 3 dimensiones!

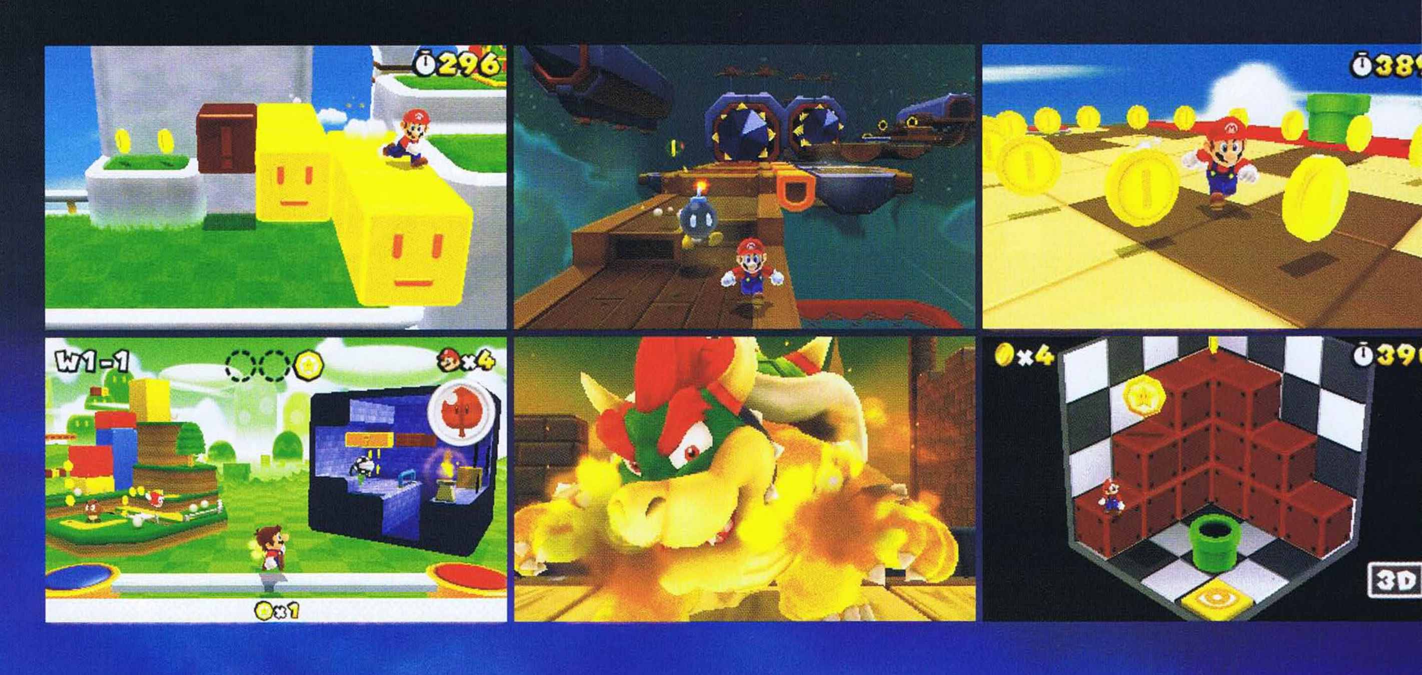
**Al igual que sucedió con Avatar en el cine, *Super Mario 3D Land* es el juego que va a llevar las tres dimensiones a un nivel inédito hasta ahora. Porque todos los niveles del juego se han pensado, diseñado y programado tomando las tres dimensiones como base. ¿El resultado? Alucinante, cómo no.**

La gran virtud de 3DS, la de sacar imágenes en tres dimensiones de dentro de una pantalla y sin necesidad de gafas, ha estado adormecida en los primeros meses de la consola. Algunas revisiones de títulos como *Street Fighter IV*, *Resident Evil: The Mercenaries*, *Zelda: Ocarina of Time* o *Star Fox 64* han dado ya pinceladas de lo mágico que puede resultar ese truco visual, pero va a ser Mario el que, de verdad, **demuestre la potencia de las 3D con un juego hecho completamente desde cero**: *Super Mario 3D Land*.

La incursión portátil de Mario en su género predilecto, el de las plataformas, vendrá de la mano de un efecto 3D



**LAS 3D AYUDARÁN A DESCUBRIR RECOVECOS OCULTOS EN LOS ESCENARIOS**




que quitará el hipo. **Jugando con la sensación de profundidad de los elementos presentes en pantalla**, las 3D ayudarán a descubrir recovecos ocultos en los escenarios y nos harán creer que las tuberías, las montañas de bloques y el resto de objetos característicos de la saga realmente **se trasladan de la pantalla al filo mismo de nuestros ojos**. Sin ir más lejos, al final del primer mundo nos aguardará Bowser, no sólo con la intención de darnos "cariño", sino también con el sano deseo de deleitarnos con llamaradas de fuego tridimensional que vendrán hacia nosotros desde el fondo de la pantalla, mientras tratamos de sortearlas.

## Cuestión de perspectiva

El sistema de cámaras será el complemento perfecto a las 3D. En vez de seguir al bueno de Mario sobre su chepa, **habrá enfoques fijos que irán variando**, con algunas zonas que se verán en horizontal y otras en vertical. Y, gracias a la pantalla táctil, podremos dar pie a una tercera perspectiva que se situará en diagonal a la acción. Gracias a esas cámaras, veremos plataformas situadas a una profundidad diferente a la que podrían aparentar. ¡Los efectos ópticos van a estar a la orden del día!

De cuando en cuando, encontraremos en los escenarios una suerte de **prismáticos que nos otorgarán una visión privilegiada en primera persona**. Así podremos vislumbrar el camino a seguir o simplemente quedarnos contemplando, al tiempo que aprovechamos el uso del giroscopio. Lo mismo sucederá con las breves cinemáticas entre mundo y mundo, en las que Mario abrirá unas cartas alusivas al secuestro de la princesa Peach y que saltarán fuera de la propia pantalla.

Se ha criticado mucho el hecho de que las 3D resultan molestas a la vista, hasta el punto de llegar a causar mareos. Y es cierto que así sucede en algunos juegos, pero os aseguramos que no es el caso de *Super Mario 3D Land*. En la nueva aventura del fontanero, **el efecto estará integrado con un gran mimo**, tanto para favorecer la jugabilidad como para impedir que nadie tenga la tentación de quitarlo. Más que nada, porque resultará útil y no molestará.

Si comprasteis 3DS y su principal característica os había decepcionado, probad la nueva maravilla de Shigeru Miyamoto. Si no os la habíais comprado, **éste es el juego que justifica el porqué de las 3D sin gafas**. Mario no decepciona, y, como padrino del primer juego "made in Nintendo" hecho desde cero para la consola, tampoco lo hará.

## ¿JUGAR CON AYUDA O SIN AYUDA?

# El debate

**Queda claro que hay retos avanzados en los juegos de Mario, ¿no? En títulos recientes como *New Super Mario Bros Wii* se incluyen ayudas (la llamada Superguía), que nos pasan niveles si nos quedamos atascados. ¿Os gusta usarlas?**

## Sí

**LUIGI OPINA QUE UNA AYUDITA NO VIENE MAL DE VEZ EN CUANDO.** A fin de cuentas, de lo que se trata es de pasárselo bien jugando, ¿no? Así pues, si hay un nivel que se te resiste y te impide disfrutar del resto del juego, ¿por qué no se te va a permitir pasarlo? No es muy diferente de elegir un nivel de dificultad en un juego de disparos, por ejemplo: si los enemigos son demasiado numerosos o el reto llega a hacerse molesto, a nadie le parece raro que se pase de dificultad media a fácil. Pues con las plataformas debería pasar lo mismo. Además, sistemas como el de la Superguía no te impiden disfrutar de toda la experiencia: con ella ves una "demo" de cómo se puede superar el nivel y después tienes la ocasión de practicar para emular lo que viste. Vamos, como si fuera un tutorial. Resumiendo: cuantas más opciones haya para jugar, mejor para todos.

## No

**MARIO PIENSA QUE SU HERMANITO DEBERÍA ECHARLE VALOR.** Esto son juegos y, como tales, tienen normas. El reto está en asimilar esas normas y superar la dificultad que implican. ¿Os imagináis una partida de ajedrez en la que, cuando nos atascáramos, nos dejaran mover el peón tantas casillas como quisiéramos? No tendría gracia y, además, no aprenderíamos a ser jugadores verdaderamente buenos. Las mismas normas se deberían aplicar a los videojuegos. Una aventura, ya sea de plataformas, acción u otro género, ha de proponer una dificultad que crezca poco a poco, de forma que mejoremos casi sin darnos cuenta. En eso la saga Mario suele funcionar de maravilla. ¿Que hay algún nivel más chungo que otro? Pues a practicar y estrujarse las neuronas. Veréis como cuando lo superéis la sensación será mejor que si simplemente os llevan de la mano. Bueno, Mario y Luigi van a tomarse una pizza mientras debaten quién de los dos tiene razón. ¡Arriverdeci!





# ¡RESERVARLO AHORA, TIENE PREMIO!

7
www.pegi.info

SUPER MARIO 3D LAND™

Nuevos mundos diseñados para sacarle el máximo partido a las 3D.

Juega niveles en scroll, en vista cenital, en 3D real...

Trajes clásicos y poderes nunca vistos.

Imágenes 2D de un juego con opción 3D.

REGULA LA INTENSIDAD DEL 3D

3D

OFF

CONSOLA NINTENDO 3DS

ANTES ~~249~~€

AHORA







*PVP de la consola Nintendo 3DS en GAME. Juego no incluido.

COMPRA TU NINTENDO 3DS ROJO METÁLICO ANTES DEL 18 DE NOVIEMBRE Y AHORRA 15€ EN LA COMPRA DE UNO DE ESTOS JUEGOS**:

en: GAME
Tu especialista en videojuegos

**Oferta limitada a 1.000 unidades por juego en GAME.

A LA VENTA

18 NOVIEMBRE

2 DICIEMBRE

SOLO PARA NINTENDO 3DS™